

PENINGKATAN KETRAMPILAN PENGOPERASIAN KOMPUTER MELALUI PENDEKATAN EDUTAINMENT ANAK TUNA GRAHITA RINGAN

Rustin (08010044276) dan Yuliyati,

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, rustin_mhsplb@gmail.com

Abstract

Mild mental retardation child in order to be skilled in computer operation skills required learning techniques that can make it easy for them in operating the computer. The intended learning technique is to approach the edutainment. This research aims to mendiskripsikan computer operating skills improvement through edutainment approach of mental retardation in children. This research is a Research Action class (PTK) and two cycles. Grooves Research include: (1) Planning; (2) the implementation of the action; (3) Observations; and (4) Reflection. Data collection methods used are interviews, observations, recording sheets, activities, and tests. Research instrument in the form of guidelines for interviewing, observation sheets, notes field, and the assessment sheet. As for the research data includes data processes and results. The Data obtained were analyzed by descriptive. The results showed that learning computer skills with edutainment can improve computer skills of students. It is seen that students can use the computers to good use. The process of learning activities is also better, this can be seen from the students more actively and successfully answering the questions asked of teachers also dare to demonstrate these computer skills on other students. Process improvement and results in computer learning students can be seen from the acquisition of score students. The average score students 'computer skills prior to 63.2%, action is after the given action be 63,6% meaning that rose 6.1% in cycle I and cycle II 76,6% means up 19.1% by category. Whereas the activities of students obtained results 63,9% in cycle I of 57% before action means up 6.9% and 76,3% in cycle II means increased 12.4% to the category either. It can be concluded, that learning computer skills of students of class XII at SMALB Dharma Wanita Ujungpangkah Gresik after Fed actions have elevated and successfully surpassed the KKM has set that is 75%.

Key Words : *Computer Skills , Edutainment*

PENDAHULUAN.

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting. Semua orang dituntut untuk bisa menguasai teknologi. Dewasa ini telah hadir berbagai teknologi yang mampu memberikan kontribusi bagi kemajuan suatu bangsa. Hal ini tentunya didukung oleh kemajuan IPTEK yang semakin mendorong tumbuh dan kembangnya berbagai inovasi baru. Tidak dapat dipungkiri bahwa hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini tidak dapat dilepaskan dari teknologi, khususnya teknologi komputer. Komputer merupakan jenis teknologi yang sangat dibutuhkan oleh semua orang. Dapat dilihat bahwa penggunaan komputer telah menyentuh berbagai bidang, antara lain: pendidikan, kesehatan, sains, keuangan, perbankan, dan lain-lain. Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis (Darmadi, 2006:2). Begitu pentingnya komputer maka semua orang dituntut untuk bisa menguasai ketrampilan komputer. Salah satu caranya yaitu dengan cara mempelajari komputer. Mempelajari komputer bisa dilakukan secara formal (di sekolah) dan secara informal (di tempat-tempat

kursus). Sekarang ini di sekolah-sekolah umum, komputer merupakan pelajaran yang wajib di ikuti oleh semua siswa. Begitu juga di sekolah luar biasa, Secara kongkrit keterampilan komputer anak tunagrahita ringan tercantum dalam KTSP Tehnologi Informasi dan komunikasi dengan Standar Kompetensi “Pengenalan program MS Word” Dengan Kompetensi Dasar “Membuat dokumen sederhana”. (Depdiknas,2007:5) Dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat, pelajaran yang sulit akan lebih mudah untuk diterima. Pengenalan karakteristik anak didik juga diperlukan agar guru lebih tepat dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat bagi anak didik. Smith (2005:99) berpendapat bahwa potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Dengan bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku. Dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang memiliki usia mental maksimal sama dengan anak normal usia 12 tahun, usia tersebut masih tergolong anak-anak, maka diperlukan pembelajaran yang menyenangkan

seperti pendekatan edutainment. Sehingga anak tidak mudah bosan. Hasil observasi pada enam anak tunagrahita ringan di kelas XII SLB Dharma wanita Ujungpangkah Gresik menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan pengoperasian komputer keenam anak tersebut sangat rendah. Rendahnya keterampilan pengoperasian komputer ini tercermin dari nilai raport yang diperoleh yaitu di bawah 60, padahal kriteria ketuntasan minimal adalah ≥ 75 sesuai dengan standart ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh BSNP (2006,189), bahwa kriteria ideal ketuntasan belajar setiap indikator adalah 75% atau lebih. Selain itu tercermin ketika anak mengikuti pembelajaran komputer, mereka pada awalnya antusias dan kooperatif selanjutnya anak mengalami kejenuhan. Penyebab rendahnya keterampilan komputer meliputi berbagai faktor baik dari guru maupun anak. Faktor penyebab dari guru adalah masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional yaitu anak hanya disuruh melihat dan mendengarkan saja ketika guru menerangkan pengenalan pengoperasian komputer secara sederhana, sehingga anak kurang memahami apa yang disampaikan guru karena tidak terlibat langsung dalam pembelajaran keterampilan komputer. Selain itu dengan metode konvensional ini anak menjadi pasif dan tidak kreatif padahal untuk mengoptimalkan hasil belajar terutama keterampilan pengoperasian komputer, diperlukan metode pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar dan kreatif para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh pendapat Roestiyah (2008:3) yang mengatakan bahwa penggunaan suatu metode memiliki arti penting sebagai variasi pembelajaran dengan tujuan anak dapat mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sedangkan faktor yang berasal dari anak yaitu: (1) keterbatasan intelegensi anak tunagrahita ringan; (2) daya ingat yang kurang; dan (3) kompleksnya sistem dan program yang ada di komputer apalagi dengan bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa komputer. Hal ini yang membuat sulitnya pelajaran komputer bagi anak tunagrahita. Supaya anak tunagrahita ringan dapat terampil dalam keterampilan pengoperasian komputer diperlukan teknik pembelajaran yang bisa memudahkan mereka dalam mengoperasikan komputer. Teknik pembelajaran yang dimaksud adalah dengan pendekatan edutainment. Pendekatan edutainment adalah pendekatan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan terkombinasi dengan harmonis perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain (Rahmad, 2006)

Secara umum, edutainment merupakan pola pembelajaran yang berlangsung menghibur, menyenangkan, menggairahkan, dan berproses dengan cepat dalam mencapai prestasi yang memuaskan. Pelaksanaan dari metode yang saat dikenal juga sebagai PAKEM (Haidz, 2007) Menurut Sukari, dkk (2009) Edutainment dirancang khusus untuk tujuan pendidikan yang penyajiannya diramu dengan unsur-unsur hiburan sesuai dengan materinya. Masuknya komputer dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan karena anak dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi.

METODE

Jenis penelitian ini digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang sengaja dilakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno, Lamatenggo, dan Koni (2011:41) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat. Dikatakan demikian, karena proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan reflektif untuk memecahkan masalah demi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif. Kolaboratif artinya penelitian ini dilaksanakan secara berpasangan antara pihak yang melakukan penelitian dengan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Arikunto (2010:17). Cara ini dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Adapun teman sejawat yang dijadikan kolaborator dalam penelitian ini bernama bapak Sulistiono. Guru TIK kelas XIII SLB Dharma Wanita Ujungpangkah Gresik.

1. Variabel Penelitian

Variabel bebas : Pendekatan Edutainment

Variabel terikat : Keterampilan Pengoperasian Komputer

2. Subjek penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan kelas XII SLB Dharmawanita Ujungpangkah Gresik dengan karakteristik sebagai berikut :

a. Usia antara 16 – 20 tahun

- b. Anak tunagrahita ringan kelas XII SLB Dharmawanita Ujungpangkah Gresik berjumlah 6 anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan.

Anak tunagrahita ringan kelas XII dengan karakteristik tingkat ketunagrahitaannya ringan.

TABEL 3.1

Daftar Nama Siswa Kelas XII SLB Dharmawanita Ujungpangkah Gresik

No	Nama Siswa	Tempat dan Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	NV	Gresik, 10-10-1994	P
2	RQ	Gresik, 20-11-1997	L
3	KH	Gresik, 27-02-1994	L
4	AN	Gresik, 10-04-1992	P
5	LN	Gresik, 19-07-1998	P
6	EP	Gresik, 01-04-1996	L

3. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain PTK Kemmis dan Mc Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan mutu atau memecahkan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti serta mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Berikut ini disajikan bentuk desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart 1990 oleh Uno, Lamatenggo, Koni (2001:87)

4. Teknik Pengumpulan Data

Siyono (2011:308), menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes.

1. Observasi

Arifin, (2012:231), menyatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Observasi terhadap peneliti difokuskan pada kegiatan

dalam melaksanakan pembelajaran TIK dalam pokok bahasan mengenal MC Word yang diarahkan pada kegiatan pengoperasian komputer, memotivasi siswa, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban anak, mengelola kelas, memberikan latihan dan umpan balik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak. Sedangkan observasi terhadap anak kelas XII SLB Dharmawanita Ujungpangkah Gresik difokuskan pada tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran

2. Tes

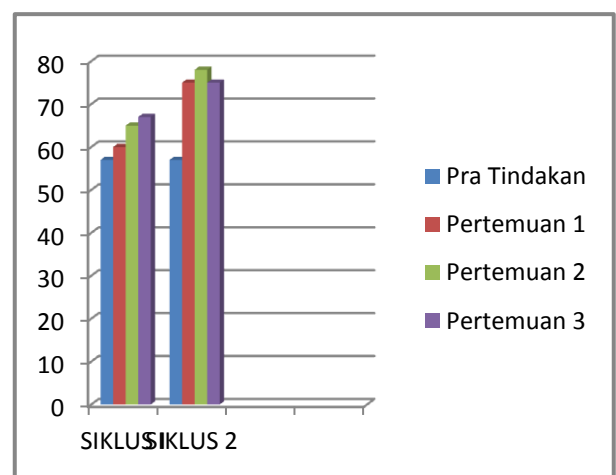
Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok, Riyanto (2001:103). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer melalui pendekatan *Edutainment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang keaktifan anak dalam pembelajaran keterampilan komputer melalui *Edutainment* siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan anak dari 57 % menjadi 63,9 % atau terjadi peningkatan sebesar 63,9 %. Temuan tersebut menunjukkan keaktifan anak meningkat yang ditandai dengan keantusiasan anak dalam pembelajaran pembelajaran pengoperasian komputer melalui *Edutainment*.

Gambar 4.1

Diagram Batang Rekapitulasi Aktivitas Siswa Kelas XII SLB Dharma Wanita Gresik Dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Komputer Melalui *Edutainment* Siklus I Dan II



Hal ini dikarenakan anak tunagrahita ringan lebih banyak belajar melalui visualnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadjaah (2005 : 202) bahwa pembelajaran pada anak tunagrahita harus dibantu dengan

menggunakan media minimal gambar, dengan menggunakan media akan lebih konkrit dan secara visualnya dilihat secara nyata lebih melekat dalam ingatan, sehingga kognisi ingatannya akan terlatih. Selain itu adanya pemodelan cara mengoperasikan komputer yang baik bisa memotivasi anak agar tidak merasa ragu dalam mengoperasikan komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Bunawan tentang teori natural yang mengatakan bahwa pembelajaran yang bertolak dari pengalaman dan mengandalkan dorongan meniru atau imitasi ternyata benar adanya meningkat aktifitas anak. Dipertegas lagi oleh Bandura dan Walter (Dalam Slameto, 2003) yang mengatakan bahwa tingkah laku baru dikuasai mula-mula dengan mengamati dan meniru suatu model atau contoh. Dengan adanya sistem reward yang diterapkan dalam penelitian ini dapat memotivasi keaktifan siswa. Dalam tahap pasca pembelajaran keterampilan pengoperasian komputer, anak terlihat sangat antusias dan percaya diri ketika ditugasi untuk mengoperasikan komputer sendiri di depannya. Pembelajaran keterampilan penngoperasian komputer melalui *Edutainment* ditemukan keaktifan anak meningkat, anak juga lebih senang dan lebih bersemangat dalam belajar mengoperasikan komputer. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui *Edutainment* dalam pembelajaran keterampilan pengoperasian komputer dapat meningkatkan aktivitas anak tunagrahita ringan kelas XII SLB Dharma Wanita Ujungpangkah Gresik.

PENUTUP SIMPULAN

1. Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran keterampilan pengoperasian komputer melalui *Edutainment* menunjukkan adanya peningkatan aktifitas anak yang dibuktikan dengan rerata 57 % pada pra siklus, 63,9 % pada siklus I dan 76,3% pada siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan aktifitas anak dari pra siklus menuju siklus I sebesar 63,9 % dan siklus I menuju siklus II sebesar 12,4 %.
2. Selain dapat meningkatkan aktifitas anak dalam proses pembelajaran keterampilan pengoperasian komputer, *Edutainment* juga dapat meningkatkan keterampilan pengoperasian komputer anak tunagrahita ringan. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penilaian yang menunjukkan keterampilan mengoperasikan komputer anak pada siklus I reratanya sebesar 63,5 % dari 57,5 % pra tindakan dan pada siklus II reratanya 76,6 %. Dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa keterampilan keterampilan mengoperasikan komputer anak meningkat dari pra tindakan

menuju siklus I sebesar 63,9 %. Kemudian pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,1 %.

SARAN

1. Untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran mengoperasikan komputer pada anak tunagrahita ringan, sebaiknya temuan ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan oleh guru kelas / guru mata pelajaran TIK dalam pembelajaran mengoperasikan komputer melalui *Edutainment*.
2. Untuk meningkatkan keterampilan mengoperasikan komputer anak tunagrahita ringan, guru dapat memanfaatkan temuan ini untuk digunakan sebagai salah satu acuan guru kelas / guru mata pelajaran TIK dalam pembelajaran mengoperasikan komputer melalui *Edutainment*.
3. Peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis/lanjutan, agar dapat memanfaatkan temuan ini sebagai dasar untuk melengkapi kekurangan dalam penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mohammad. 1995, *Ortopaedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azmir, S. 2007. Mendidik Anak melalui *Edutainment*. *Jurnal psikolog*. (online) (<http://www.majalahforum.co.id>, diakses 15 maret 2012)
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Dwi, 2006. *Tehnologi Informasi dan Komunikasi kelas XII semester 2*. Surakarta: PT Nyata Grafika Media Surakarta.
- Delphie, Bandi 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung. Rafika Aditama.
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak berkebutuhan khusus*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Haidz, JM. 2007 *PAI Edutainment*, (online) (<http://koranpendidikan.com>, diakses 13 Januari 2012 pukul 13.35).

Kusmayanti, Yuni dan Puspita, Irine. 2008. Alat Adaptif Komputer. *Jurnal Pendidikan*, (online), (<http://ineupuspita.wordpress.com>, diakses 13 Januari 2012)

Rahmad, H. 2006. Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Edutainment. *Jurnal pendidikan*, (online). (<http://B-qMhMnJiac:alyaty.com>, diakses 13 Januari 2012)

Rahman, Arif 2008. Edutainment, *Jurnal pendidikan*. (online), (www.sinarharapan.co.id. diakses 5 januari 2012, pukul 20.14)

Rizky, Abdul Rozak. 2006. *Trik Cepat Belajar Sendiri Microsoft Word*. Bandung Yrama Widya.

Rohyadi, Endang dan Alimin, Zainal 2005 . *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Rusviani, Pratiwi 2008. Komputer Modern Merupakan Sistem Yang Komplek, (online) (<http://YLaqrahwdIJ:prInc.33s.blogspot.com>, diakses 5 maret 2012)

Sukari, dkk, 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment jurnal Pendidikan*, (online) (<http://www.psb-psm.org>, diakses 14 Mei 2012)

Asrori, Mohammad 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Wacana Prima.

Asrori, Zainal 2012. *Penelitian pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Rosda Badan Stastik Nasional Pendidikan 2007, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Pendidikan SLB Tunagrahita*. Jakarta : Dirjen Mendikdasmen.

Annesya, Devania, 2011. *Teknik Analisis Data*, (online) (<http://frenndw.wordpress.com>, diakses 15 April 2012, pukul 11.08)

Riyanto, 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC

Rostiyah, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta

Sugiono 2011, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.

Uno, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.